ELEKTRONISCHE DARTSCHEIBE
HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH ZUM KAUF IHRER ELEKTRONISCHEN DARTSCHEIBE.

Bevor Sie das Gerät aufbauen und benutzen, lesen Sie bitte zuerst diese Gebrauchsanleitung sorgfältig durch und bewahren Sie diese auf. Nur so können Sie das Gerät sicher und zuverlässig nutzen. Machen Sie sich insbesondere zunächst mit den Sicherheitshinweisen vertraut.

Inhalt:
1 Dartscheibe, 1 Elektrischer Adapter
1 Anleitung, 6 Dartpfeile komplett

VORBEREITUNGEN

Aufhängen der Dartscheibe: Hängen Sie die Dartscheibe in einer Höhe von 172 cm vom Boden - gemessen wird vom Mittelpunkt der Dartscheibe (Bullseye). Das 20´er Segment gehört nach oben. Eine Steckdose sollte sich in der Nähe befinden. Auch wenn die Spitzen dieses Boardes nicht aus Stahl sind, kann es zu Schäden an getroffenen Gegenständen kommen. Beachten Sie das bei Ihrer Standortwahl. Für Schäden übernehmen wir keine Haftung. Stecken Sie das Kabel in den Stromanschluss (110/230V) des Boards (auf der rechten Seite unten) und stecken den Stecker in die Steckdose. Sie können auch 4 1,5V Mignon R6 AA Batterien in den Batterieschacht einlegen. Jetzt ist Ihr Dartboard Einsatz bereit. **Abwurfmarkierung:** Von der Vorderkante der Dartscheibe gemessen wird die Abwurfmarkierung in einer Entfernung von 244 cm angebracht (Bindfaden auf Teppich, farbiger Klebestreifen, Leiste oder ähnliches).

Inbetriebnahme:
Drücken Sie POWER. Mit einer Fanfare meldet sich Ihre Dartscheibe betriebsbereit. Drücken Sie "GAME" , um eine Spielform auszuwählen. Wenn Sie während eines laufenden Spiels auf "GAME" drücken, beenden Sie das laufende und können ein neues Spiel aussuchen. Wählen Sie durch mehrfaches drücken von "PLAYER" die Anzahl der Mitspieler (wid am Display durch leuchtende Diode angezeigt). 2 Spieler sind Minimum und 4 Spieler Maximum. Mit "START/NEXT" starten Sie das gewählte Spiel und spingen während des Spiels zum nächsten Spieler, wenn dieser drei Pfeile geworfen hat. Benutzen Sie das Gerät 5 Minuten nicht, stellt es sich von alleine aus.

ALLGEMEINE REGELN

Wurf: Ein Wurf besteht aus drei geworfenen Dartpfeilen. Alle Dartpfeile müssen nacheinander mit der Hand auf das Board geworfen werden. So wird gezählt Die Dartscheibe ist in 20 Segmente unterteilt (1-20) und hat zusätzlich 2 Bullfelder in der Mitte. Zwei Ringe laufen durch die Segmente. Der äußere Ring (Double) zählt den 2-fachen und der innere Ring (Triple) zählt den 3-fachen Zahlenwert. Das äußere, grüne Bullfeld (Bull) zählt 25 und das rote Feld in der Mitte (Bullseye) zählt 50 Punkte. Dartpfeile, die von dem Dartboard herunterfallen oder außerhalb des äußeren Ringes aufschlagen, zählen nicht.Man bekommt allerdings auch keinen zusätzlichen Wurf.

4 Spiele und 25 Spielvarianten:
Die Spielvarianten (G= engl. games) von G01-G25 sind grundsätzlich 4 Spiele mit unterschiedlichen Ausprägungen.

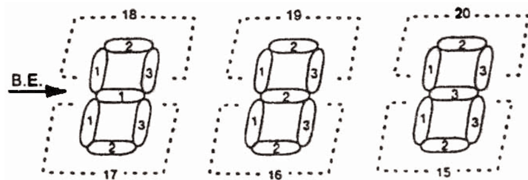
COUNT —- UP (G01 bis 100 – G09 bis 900 Punkte)
Jeder Treffer zählt hoch. Der Computer addiert die drei Pfeile eines Wurfes und zählt, wenn der Spieler erneut an der Reihe ist, alle vorhergehenden Würfe dazu. Wer zuerst das Ziel erreicht oder mehr wirft, gewinnt.

COUNT —- DOWN (G10 von 101 – G18 von 901 Punkten)
Mit jedem Treffer werden die erreichten Punkte vom festgelegten Ausgangswert abgezogen. Beim nächsten Wurf geht es beim zuvor erreichten Ergebnis weiter. Wer als erstes auf Null runter wirft, gewinnt.

DOUBLE OUT: Besonders herausfordernd ist das DOUBLE OUT, dass in diesem Dartboard Standard ist: Mit dem letzten Wurf muss ein Doppel, d.h. also in den äußeren Ring (oder ins Bullseye) getroffen werden, um das Ziel von 0 Punkten zu erreichen. (Bsp. 14 Punkte sind übrig. Der letzte Pfeil muss nun im Segment 7 in den äußeren Ring getroffen werden.) Wenn eine größere Punktzahl geworfen wird, als nötig ist, um die verbleibende Punktzahl genau auf null zu bringen, wird dieser Pfeil nicht gezählt. Kleinere Werte verringern weiter den Punktestand. Aber vorsicht, mit einer 1 auf dem Konto ist man sicherer Verlierer!

ROUND CLOCK (G19 bis 5 – G22 bis 20)
Die Spieler versuchen, die Zahlen 1 bis 5 (oder bis 10, 15, 20) in Reihenfolge zu treffen. Sobald eine Zahl getroffen wurde, zeigt das Display an, welche Zahl als nächste geworfen werden muss. Wer als erster diese Reihenfolge runter spielen kann, gewinnt. Die Double und Triple Ringe werden einfach gewertet.

SIMPLE CRICKET (G23 = SIMPLE CRICKET 000, G24 = SIMPLE CRICKET 025, G25 = SIMPLE CRICKET 020)
Im Spiel sind die Zahlen 15, 16, 17, 18, 19, 20 und Bullseye. Wer als erstes die im Spiel befindlichen Zahlen drei mal wirft, gewinnt. Die Segmente einfach, Double, Tripple zählen normal, das heißt sie zählen wie ein einfacher, doppelter oder dreifacher Treffer. 3. G23 – Nur die Segmente im Spiel treffen – schon zählt es! Es gibt keine Reihenfolge.
G24 – zuerst 3 mal das Bullseye treffen, danach 15,16,17,18,19,20 in exakter Reihenfolge. G25 – zuerst 3 mal das 20er Segment treffen, danach die Segmente 19,18,17,16,15 und das Bullseye in Reihenfolge. 4. Nach jedem Treffer, zeigt das LED für den spielenden Spieler an, in welchem Segment getroffen wurde, indem das betreffende dunkel wird; sind alle LEDs erloschen, ist das Spiel beendet. Jedem Segment sind 3 LEDs zugeordnet, wie auf dem Schaubild zu sehen ist:



Aufbewahrung und Pflege
Schalten Sie das Gerät nach der Benutzung ab und entfernen Sie den Netzstecker. Lagern Sie das Gerät stets trocken und kühl. Säubern Sie es nur mit einem trockenen Lappen, Feuchtigkeit am und im Gerät, kann es zerstören und zu gefährlichen Kurzschlüssen führen. Sollten Sie Batterien nutzen, entnehmen Sie sie nach Gebrauch aus dem Gerät und lagern auch Sie trocken und für Kinder unzugänglich. Nehmen Sie keine baulichen Veränderungen vor und benutzen Sie das Gerät nur, wenn es einwandfrei funktioniert und für den vorgesehenen Zweck.

WARNUNG!
Dieses Dartspiel ist nicht für Kinder geeignet! Lassen Sie es nicht unbeaufsichtigt liegen und bewahren Sie es für Kinder unzugänglich auf. Nicht auf andere Personen werfen! Den Raum um die Dartscheibe unbedingt freihalten! Kein Durchgangsverkehr zulassen. Vor, neben und hinter der Scheibe sollten sich weder Kinder, andere Personen oder Tiere aufhalten.

CIBLE DE JEU DE FLÉCHETTES (DARTS) ÉLECTRONIQUE
NOUS VOUS FÉLICITIONS DE L'ACHAT DE CETTE CIBLE ÉLECTRONIQUE.

Avant de l'installer et de l'utiliser, lisez d'abord attentivement ces instructions et gardez-les. C'est seulement ainsi que vous pourrez utiliser cette cible électronique de manière sûre et fiable. Familiarisez-vous d'abord avec les conseils de sécurité.

Contenu:
1 cible, 1 adapteur électrique
1 mode d'emploi, 6 fléchettes complètes

PREPARATIFS

Installation de la cible: Accrochez la cible à 172 cm du sol – en mesurant à partir du centre (bull's eye). Le segment 20 doit être situé au sommet de la cible. Il doit y avoir une prise de courant à proximité. Bien que les pointes de ce jeu de fléchettes ne soient pas en acier, elles peuvent causer des dégâts sur les objets touchés. Tenez-en compte en choisissant l'emplacement de la cible. Nous déclinons toute responsabilité en cas de dégâts. Branchez le câble dans la connexion électrique (110/230V) de la cible (en bas à droite) et enfoncez la fiche de contact dans la prise de courant. Vous pouvez aussi mettre 4 piles 1,5V Mignon R6 AA dans le compartiment à piles. Votre cible électronique est alors prête à fonctionner. **Pas de tir:** Le pas de tir est situé à une distance de 244 cm du bord avant de la cible (placez une ficelle sur un tapis, une bande adhésive de couleur, une latte ou autres).

Mise en service:
Appuyez sur le bouton POWER. Une tonalité annonce que la cible est prête à fonctionner. Appuyez sur le bouton "GAME", pour choisir une variante de jeu. Si vous appuyez sur "GAME" pendant un jeu en cours, le jeu se terminera et vous pourrez en choisir un autre. Sélectionnez en appuyant à plusieurs reprises sur"PLAYER" le nombre de joueurs (qui sera indiqué sur l'affichage par des diodes lumineuses). Le nombre minimum de joueurs est de 2 et le nombre maximum de 4. En appuyant sur "START/NEXT", vous démarrez le jeu choisi et sautez pendant le jeu au joueur suivant quand un joueur a lancé ses 3 fléchettes. Si l'appareil n'est pas utilisé pendant 5 minutes, il s'éteindra de lui-même.

REGLES générales

Volée: On appelle volée un lancer de trois fléchettes. Toutes les fléchettes doivent être lancées à la main sur la cible l'une après l'autre. Comment compter les points La cible est divisée en 20 segments (1-20) et possède en plus 2 secteurs dits « bull » au milieu. Deux couronnes traversent les segments. La couronne extérieure double la valeur du secteur et la couronne intérieure la triple. Le secteur bull extérieur de couleur verte (? bull) vaut 25 points et le secteur du centre de couleur rouge (bull's eye) vaut 50 points. Les fléchettes qui tombent de la cible ou vont se pointer hors de la couronne extérieure ne comptent pas. Mais on ne peut pas non plus lancer une nouvelle fois.

4 jeux et 25 variantes de jeu:
Les variantes de jeu (G= games en anglais) G01-G25 sont en principe 4 jeux avec différentes caractéristiques.

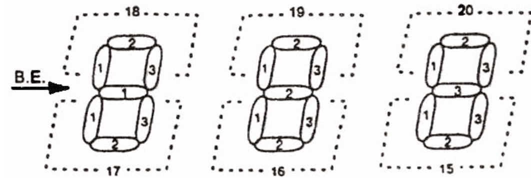
COUNT —- UP (G01 jusqu'à 100 – G09 jusqu'à 900 points)
Chaque coup réussi est comptabilisé. L'ordinateur additionne les points des trois flèches d'une volée et, lorsque c'est de nouveau le tour du joueur, y ajoute les points de tous les lancers précédents. Le gagnant est celui qui atteint l'objectif le premier ou comptabilise le plus de points.

COUNT —- DOWN (G10 à partir de 101 – G18 à partir de 901 points)
A chaque coup réussi, les points marqués sont décomptés du nombre de points fixé au départ. A la prochaine volée, on continue avec le résultat obtenu précédemment. Le gagnant est celui qui arrive le premier à zéro.

DOUBLE OUT: Le DOUBLE OUT, jeu standard avec cette cible, constitue un défi particulier: au dernier lancer, on doit marquer un double, c-à-d toucher la couronne extérieure (ou bull's eye) pour atteindre l'objectif de 0 point. (Exemple: il reste 14 points. La dernière fléchette doit alors toucher le segment 7 de la couronne extérieure.) Si un joueur marque un nombre de points supérieur au nombre de points nécessaire pour amener le nombre de points restants à zéro, cette fléchette ne sera pas comptabilisée. Les points inférieurs diminuent le total de points. Mais attention: si on a un total de 1, on est sûr de perdre !

ROUND CLOCK (G19 jusqu'à 5 – G22 jusqu'à 20 points)
Les joueurs essaient de marquer les points 1 à 5 (ou à 10, 15, 20) dans l'ordre. Dès qu'un point a été marqué, l'affichage indique le nombre qui devra être ensuite marqué. Le gagnant est celui qui réussit le premier à marquer les points dans cet ordre. Les doubles et les triples comptent simple.

SIMPLE CRICKET (G23 = SIMPLE CRICKET 000, G24 = SIMPLE CRICKET 025, G25 = SIMPLE CRICKET 020)
Les chiffres en jeu sont les 15, 16, 17, 18, 19, 20 et le bull's eye. Le joueur qui marque le premier trois fois les points en jeu, a gagné. Les segments simple, double, triple comptent normalement, c'est-à-dire qu'ils comptent comme coup simple, double ou triple. 3. G23 – Il suffit de toucher les segments en jeu – et on marque! Il n'y a pas d'ordre à suivre. G24 – Il faut d'abord toucher 3 fois le bull's eye et ensuite marquer 15, 16, 17, 18, 19, 20 dans l'ordre exact. G25 – Il faut d'abord toucher 3 fois le segment 20, et ensuite les segments 19, 18, 17, 16, 15 dans l'ordre. 4. Après chaque lancer, la diode électroluminescente (DEL) indique au joueur le segment touché en l'éteignant; le jeu est terminé lorsque toutes les DEL sont éteintes. Chaque segment comporte 3 DEL, comme l'illustre le croquis ci-dessous :



Soins et entretien
Eteignez l'appareil après chaque utilisation et débranchez la fiche de contact. Gardez toujours l'appareil dans un endroit sec et frais. Nettoyez-le uniquement avec un chiffon sec; l'humidité sur et dans l'appareil peut le détériorer et provoquer des courts-circuits dangereux. Si vous utilisez des piles, enlevez-les après chaque utilisation et conservez-les aussi au sec et hors de portée des enfants. Ne procédez à aucun changement dans la construction de l'appareil et n'utilisez-le que s'il fonctionne parfaitement et seulement aux fins prévues.

ATTENTION!
Ce jeu de fléchettes n'est pas fait pour les enfants! Ne le laissez jamais sans surveillance et gardez-le dans un endroit inaccessible aux enfants. Ne jamais lancer les fléchettes sur des personnes! L'espace autour de la cible doit absolument rester libre. Il faut empêcher tout passage de personnes. Personne, que ce soit des enfants, des adultes ou des animaux, ne doit se trouver devant, derrière ou à proximité de la cible.



HUDORA GMBH • Jägerwald 13 • 42897 Remscheid • Germany
www.hudora.de
Art.-Nr. 77002

ELECTRONIC DART BOARD

CONGRATULATIONS ON THE PURCHASE OF YOUR ELECTRONIC DART BOARD.

Before setting up and using the equipment, please read these instructions carefully and keep them in a safe place. This is the only way you can use the equipment safely and reliably. Please make yourself familiar with the security instructions first.

Contents:
1 Dart board, 1 Electrical adapter
1 Instructions, 6 Darts, complete

PREPARATIONS

Hanging up the dart board: Hang the dart board at a height of 172 cm above ground – measured from the centre of the dart board (bulls eye). The 20-ies segment should be at the top. You should have a power point close by. Even if the tips of this board are not made of steel, damage can still be caused to hit items. Please pay attention to this when choosing your location. We do not accept liability for damages. Plug the cable into the power connection (110/230V) of the board (on the lower right hand side) and plug the connector into the power point. You can also insert 4 1.5V Mignon R6 AA batteries into the battery cavity. Now your dart board is ready for use. **Throwing line:** The throwing line is placed at a distance of 244 cm from the front edge of the dart board (cord on carpet, coloured tape, strip, or similar).

Getting started:

Press POWER. Your dart board will sound a fanfare to tell you it is operational. Press "GAME" to select a form of play. If you press "GAME" during a current game, you will end the current game and can select a new one. Select the number of players by pressing "PLAYER" repeatedly (it is shown on the display by lit diodes). 2 players are minimum and 4 players maximum. With "START/NEXT" you start the selected game and jump to the next player during the game when he/she has thrown 3 darts.
If you do not use the board for 5 minutes it switches off automatically.

General RULES

Throw: A throw consists of three thrown darts. All darts must be thrown consecutively by hand onto the board. Counting: The dart board is divided into 20 segments (1-20) and has an additional 2 bull fields in the centre. Two rings run through the segments. The outer ring (double) counts the double and the inner ring (triple) counts the triple numerical value. The outer, green bull field (bull) counts 25 and the red field in the centre (bulls eye) counts 50 points. Darts which fall off the dart board or hit outside of the outer ring do not count. You also do not get an extra throw.

4 games and 25 versions of play:

The game versions (G=games) from G01-G25 are, in principle 4 games with different versions of play.

COUNT —- UP (G01 to 100 – G09 to 900 points)

Each hit counts high. The computer adds the three darts of one throw and counts all preceding throws when it's the player's turn again. The person reaching the target first or throwing more points wins.

COUNT —- DOWN (G10 from 101 – G18 from 901 points)

With each hit, the achieved points are subtracted from the determined starting value. At the next throw you continue with the previously achieved result. Whoever throws down to zero wins.

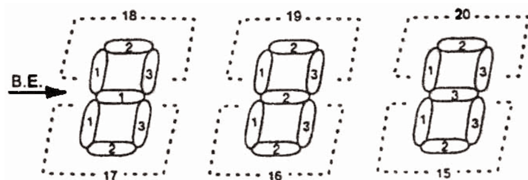
DOUBLE OUT: DOUBLE OUT is a special challenge and is a standard with this dart board: With the last throw you have to hit a Double, i.e. into the outer ring (or into the bulls eye) to reach the goal of 0 points. (Example: There are 14 points remaining. The last dart now has to hit the outer ring in segment 7.) If a higher point-count is thrown than is necessary to bring the remaining points exactly to zero, this dart is not counted. Smaller values continue to reduce the point score. But be careful, with a 1 on the score you will be a sure looser!

ROUND CLOCK (G19 to 5 – G22 to 20)

The players attempt to hit the numbers 1 to 5 (or to 10, 15, 20) in sequence. As soon as a number has been hit the display shows which number has to be thrown next. Whoever can play this sequence first wins. The double and triple rings are counted as singles.

SIMPLE CRICKET (G23 = SIMPLE CRICKET 000, G24 = SIMPLE CRICKET 025, G25 = SIMPLE CRICKET 020)

The numbers 15, 16, 17, 18, 19, 20 and bulls eye are in the game. Whoever is first to throw the numbers in the game three times wins. The single, double and triple segments count normal, that is, they count like a single, double or triple hit. 3. G23 – Only hit the segments in the game – and it counts already! There is no sequence. G24 – first hit bulls eye 3 times and then follow with 15, 16, and 17,18,19,20 in exact sequence. G25 – first hit the 20-ies segment 3 times, then the segment 19, 18,17,16,15 and the bulls eye in sequence. 4. After each hit, the LED shows the player which segment scored a hit by turning the corresponding one dark; if all LED's are extinguished, the game is finished. 3 LEDs are assigned to each segment, as shown in the diagram:



Storage and care

Switch off the dart board after use and remove the power plug. Always store the board in a dry and cool place. Only clean with a dry cloth, moisture on and in the board can destroy it and lead to dangerous shorts. If you use batteries, remove them from the board after use and also store these in a dry place out of the reach of children. Do not make any constructional changes and only use the board when it works trouble-free and only for the intended purpose.

WARNING!

This dart game is not suitable for children! Do not leave it lying around unsupervised and store it away from child access.
Do not throw at other persons! Make sure that you keep the area around the dart board free! Do not allow through-traffic.
Children, other persons or animals should not remain in front of, next to or behind the dart board.

BERSAGLIO PER FRECCETTE ELETTRONICO

COMPLIMENTI PER AVER ACQUISTATO IL VOSTRO BERSAGLIO PER FRECCETTE ELETTRONICO.

Prima di montare ed impiegare l'apparecchio, si prega di leggere attentamente queste istruzioni per l'uso e di conservarle. Solo in questo modo l'apparecchio puó essere usato in modo sicuro ed affidabile. Leggete in primo luogo soprattutto le indicazioni relative alla sicurezza.

Contenuto:
1 Bersaglio per freccette, 1 Adattatore elettrico
1 Manuale delle istruzioni, 6 Freccette complete

PREPARATIVI

Come appendere alla parete il bersaglio per freccette: appendere il bersaglio per freccette ad un'altezza di 172 cm dal pavimento, misurata dal punto centrale del bersaglio (Bulls Eye). Il segmento con il numero 20 deve essere rivolto verso l'alto. Nelle vicinanze del bersaglio deve esserci una presa di corrente. Anche se le estremitá del tabellone non sono in acciaio, é possibile danneggiare gli oggetti eventualmente colpiti. Tenere conto di questo fatto in occasione della scelta della posizione del bersaglio. Non ci assumiamo alcuna responsabilitá per eventuali danni. Inserire il cavo nel collegamento elettrico (110/230V) del tabellone (situato sul lato inferiore destro di esso) ed inserire la spina nella presa di corrente. É anche possibile inserire 4 batterie mignon da 1,5 V tipo R6 AA nell'apposito scomparto. A questo punto il vostro bersaglio per freccette é pronto per essere usato. **Linea di lancio:** la linea di lancio viene sistemata ad una distanza di 244 cm misurata dallo spigolo anteriore del bersaglio per freccette (tramite uno spago applicato sulla moquette, strisce adesive colorate, un listello o altro).

Messa in funzione:

Premere il tasto POWER. Il bersaglio per freccette segnala di essere pronto per funzionare tramite il suono di una fanfara. Premere il tasto "GAME" per selezionare un tipo di gioco. Premendo il tasto "GAME" nel corso di una partita, questa viene terminata ed é possibile scegliere un gioco nuovo. Premendo piú volte il tasto "PLAYER", selezionare il numero dei giocatori (viene indicato sul display per mezzo di diodi luminosi). Numero minimo di giocatori: 2, numero massimo: 4. Per mezzo del tasto "START/NEXT" é possibile avviare il gioco selezionato e passare (durante il gioco) al giocatore successivo quando l'ultimo giocatore ha tirato le sue tre freccette. Quando l'apparecchio non viene usato per 5 minuti, esso si spegne automaticamente.

REGOLE Generali

Turno di lancio: un turno di lancio completo consiste di tre freccette lanciate verso il bersaglio. Tutte le freccette devono essere lanciate consecutivamente con una sola mano sul bersaglio. Conteggio dei punti: Il bersaglio per freccette é suddiviso in 20 segmenti (1-20) ed ha inoltre due settori nel centro del bersaglio (Bull). Due anelli attraversano i segmenti. L'anello esterno (Double) raddoppia il punteggio ottenuto e l'anello interno (Triple) lo triplica. Il settore esterno verde del Bull vale 25 punti ed il settore centrale rosso del Bull (Bulls Eye) ne vale 50. Le freccette che cadono dal bersaglio o che vanno a finire al di fuori dell'anello esterno non vengono conteggiate ed il giocatore che ha sbagliato non hai il diritto di tirare un'altra freccetta.

4 giochi e 25 varianti di gioco:

Le varianti di gioco (G = "gioco" in lingua inglese) che vanno da G01 a G25 sono fondamentalmente 4 giochi con diverse caratterizzazioni.

COUNT —- UP (G01 fino a 100 punti – G09 fino a 900 punti)

In questo gioco conta ogni colpo andato a segno. Il computer addiziona le tre freccette di un turno di lancio ed aggiunge tutti i tiri precedenti quando é nuovamente il turno del giocatore interessato. Chi raggiunge o supera il punteggio prestabilito é il vincitore.

COUNT —- DOWN (G10 da 101 punti – G18 da 901 punti)

Per mezzo di ogni colpo andato a segno, i punti ottenuti vengono sottratti dal valore iniziale prestabilito. Nel turno di lancio successivo si parte dal risultato complessivo precedentemente ottenuto. Chi riesce ad arrivare a zero punti é il vincitore.

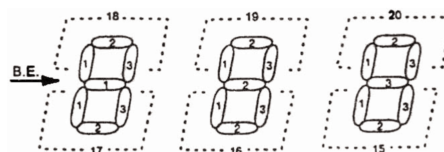
DOUBLE OUT: una versione particolarmente impegnativa é il DOUBLE OUT, che é la versione standard impostata su questo bersaglio per freccette: con l'ultimo lancio si deve ottenere un punteggio doppio e quindi la freccetta deve andare a finire nell'anello esterno (o nel Bulls Eye) per raggiungere il valore di zero punti. (Esempio: mancano 14 punti per terminare il set. Se si é concordato il valore doppio (Double), l'ultima freccetta deve essere lanciata all'interno dell'anello esterno del segmento 7). Quando si ottiene un punteggio superiore a quello necessario per azzerare esattamente il punteggio, la freccetta non viene conteggiata. I valori inferiori riducono ulteriormente il punteggio, ma attenzione: quando si ha 1 punto si é automaticamente sicuri di perdere la partita!

ROUND CLOCK (G19 fino a 5 – G22 fino a 20)

I giocatori cercano di colpire in sequenza i settori dei numeri da 1 a 5 (o fino a 10,15 o 20). Non appena é stato colpito il settore corrispondente ad un numero, il display indica quale numero deve essere colpito nel turno successivo. Chi riesce a completare per primo la sequenza é il vincitore. Gli anelli con il punteggio doppio e triplo contano in questo gioco come punteggio singolo.

SIMPLE CRICKET (G23 = SIMPLE CRICKET 000, G24 = SIMPLE CRICKET 025, G25 = SIMPLE CRICKET 020)

In questo gioco contano i numeri 15, 16, 17, 18, 19, 20 ed il Bulls Eye. Chi colpisce per tre volte i numeri in gioco é il vincitore. I segmenti (semplice, doppio e triplo) contano normalmente e quindi contano come un colpo andato a segno rispettivamente semplice, doppio o triplo. G23 – Colpire semplicemente i segmenti dei numeri in gioco – ed é tutto! Non c'é nessuna sequenza prestabilita G24 – colpire dapprima per tre volte il Bulls Eye, in seguito 15,16,17,18,19,20 esattamente in questa sequenza. G25 – colpire dapprima per tre volte il segmento 20, in seguito i segmenti 19,18,17,16,15 ed il Bulls Eye, in sequenza. Dopo ogni colpo andato a segno, il LED indica qual é il segmento che é stato colpito dal giocatore di turno. Il segmento interessato si oscura. Quando tutti i LED sono spenti il gioco é finito. Per ogni segmento ci sono 3 LED, come raffigurato nell'illustrazione:



Cura e manutenzione

Dopo l'impiego disattivare l'apparecchio e staccare la spina dalla presa di corrente. Immagazzinare sempre l'apparecchio in un luogo fresco ed asciutto. Pulire l'apparecchio con un panno asciutto. L'umidita nei pressi dell'apparecchio o all'interno di esso puó causare corti circuiti pericolosi. Se avete usato batterie, estrarle dall'apparecchio dopo l'uso e conservarle in un luogo asciutto e lontano dalla portata dei bambini. Non eseguire modifiche costruttive. Utilizzare l'apparecchio solo quando esso funziona perfettamente ed esclusivamente per lo scopo previsto.

ATTENZIONE!

Questo gioco di freccette non é adatto per i bambini! Non lasciare il prodotto incustodito e conservarlo in un luogo in cui i bambini non possono accedere. Non lanciare mai le freccette nella direzione di altre persone! Mantenere assolutamente libero lo spazio attorno al bersaglio per le freccette! Non consentire di attraversare lo spazio di lancio. Davanti e dietro al bersaglio, nonché accanto ad esso non devono trovarsi né bambini, né altre persone oppure animali.



HUDORA GMBH • Jägerwald 13 • 42897 Remscheid • Germany
www.hudora.de

Art.-Nr. 77002